CD-ACTION

RETRO

CZASOPISMO DLA FAN GIER

WYDANIE SPECJALNE
cena: 30 zł, w tym 8% VAT
NUMER #7 (02/2024)

116 STRON!

WERSJA DEMO

Historia cyklu

REPLAY
- UFO: Enemy Unknown
- Stranglehold
- Jade Empire
- Dark Messiah of Might and Magic
- Eye of the Beholder
- Parasite Eve
- Commandos: Behind Enemy Lines

VARIA(CJE)
- „Matrix”
- Ekranizacje gier RPG
- Erpegi to zło!

PUBLICYSTYKA
- Historia gier RPG i cRPG
- Narodziny Baldur's Gate
- Final Fantasy VII
- Doom 3 ma 20 lat!
- „Optimus” znaczy „najlepszy”
- Historia pisma Gry Komputerowe
- Duke Nukem na konsolach
- Gry paragrafowe

ISSN 1426-2916 INDEX 379166
03
9 771426 291426

CD-ACTION

RETRO #7 (02/2024)

14

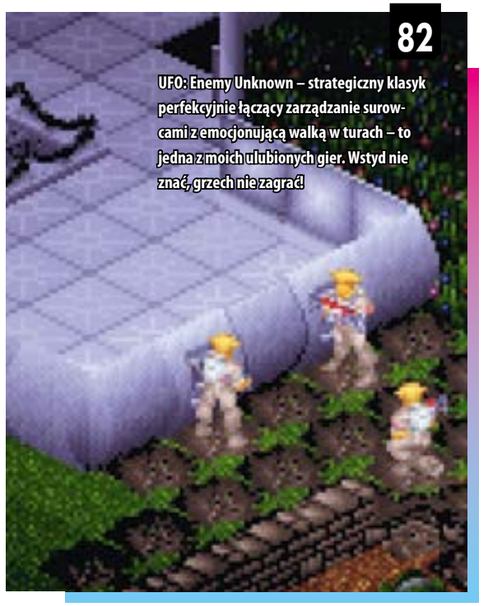
Gdzie szukać początków cRPG? Od wczesnych gier na mainframe'owe „szafy" po pierwsze komercyjne tytuły na ośmiobitowce – pięć pierwszych lat to dla gatunku cała epoka...

44

Bartłomiej Kluska opisuje powstanie i upadek (a raczej zniszczenie w majestacie prawa) Optimusa, największego rodzimego producenta pecetów.

22

Opowieść o narodzinach Fallouta obejmująca dwie pierwsze odsłony cyklu. A tuż za nią osobny artykuł o projekcie Van Buren, czyli niedoszłym „prawdziwym Falloucie 3".



82

UFO: Enemy Unknown – strategiczny klasyk perfekcyjnie łączący zarządzanie surowcami z emocjonującą walką w turach – to jedna z moich ulubionych gier. Wstyd nie znać, grzech nie zagrać!

86

Jak przenieść filmową rozpierduchę Johna Woo na ekrany monitorów? Właśnie tak, jak zrobił to Stranglehold!

50

Może nie tak kultowe jak Secret Service i nie tak popularne jak CD-Action, ale Gry Komputerowe to trzecie najdłużej wychodzące w Polsce pismo gamingowe. Oto jego historia.

66

Polacy sprawili fanom Atari, C64 i Amigi wspaniałą niespodziankę swoją znakomitą, a do tego pięknie wydaną platformówką Tony: Montezuma's Gold.

102

Kiedyś, zanim za całe zło tego świata odpowiadały gry wideo, konserwatyści ciskali gromy na stołowe erpegi, zarzucając im m.in. propagowanie okultyzmu i deprawowanie młodzieży.

SPIS TREŚCI

003 Wstępniak
004 Newsy i kalendarium

C:\PUBLICYSTYKA_

010 Pół wieku turlania kości, czyli historia erpegów
014 Lochy i programiści. Narodziny cRPG
022 Fallout. Pierwsze kroki na jałowej ziemi
028 Van Buren. Branża. Branża nigdy się nie zmienia
030 Final Fantasy VII. Siódmy cud świata gier
036 Pukając do Wrót Baldura. Jak powstawało Baldur's Gate?
040 Doom 3. Niedoszła rewolucja
042 Mechanik. Czy prowadziłeś kiedyś „kibel"?
043 Felieton: Chandra retro, czyli tonę w rzece wspomnień
044 Optimus znaczy „najlepszy". Losy polskiego producenta pecetów
048 Książę z padem. Duke Nukem na konsolach
050 Gry Komputerowe. Jak zrobić coś z niczego? Historia czasopisma
056 Felieton: AI to przełom na naszych oczach
057 Nielot, który latał. Dodo w GTA III
058 Nie ma prądu? Nie ma problemu. Planszowe adaptacje gier wideo
062 Jest na to paragraf! Gry paragrafowe

C:\REPLAY_

066 Tony: Montezuma's Gold
068 Ultima IV: Quest of the Avatar
070 Albion
071 Eye of the Beholder
072 Parasite Eve
074 Arx Fatalis
076 Dark Messiah of Might and Magic
078 Anachronox
080 Jade Empire
082 UFO: Enemy Unknown
085 Laser Squad
086 Stranglehold
088 Psychotoxic
090 Commandos: Behind Enemy Lines
092 Alone in the Dark: The New Nightmare
094 Still Life
096 Front Mission

C:\VARIA(CJE)_

098 Z lochu do kina. Ekranizacje gier RPG
101 Lektury z dawnych lat: Joe Alex, „Czarne okręty"
102 Erpegi to zło! Satanistyczna histeria w USA
106 Niełatwy los Wybrańca. Historia uniwersum „Matriksa"
112 Retrofantastyka: Klasyka SF w III RP
114 Retro(re)akcje

youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

SKLEP.CDACTION.PL

ZNAJDZIESZ TU ARCHIWALNE WYDANIA RETRO I CD-ACTION, OFERTY PRENUMERATY CD-ACTION ORAZ WSZELKIE NOWOŚCI, JAKIE WPROWADZAMY DO SPRZEDAŻY.

ODWIEDŹ TEŻ NASZĄ STRONĘ!

W NASZYM SERWISIE INTERNETOWYM ZAMIESZCZAMY NEWSY, ŚWIEŻE RECENZJE, ZAPOWIEDZI GIER, PUBLICYSTYKĘ, GAMEWALKERY, TESTY SPRZĘTU, COTYGODNIOWE SZPILE... I WIĘCEJ!

CDACTION.PL

PEŁNĄ WERSJĘ MAGAZYNU CD-ACTION RETRO ZAKUPISZ W NASZYM SKLEPIE: SKLEP.CDACTION.PL

CD-ACTION

Redakcja CD-Action
ul. Ksawerego Liskego 7
50-345 Wrocław
KONTAKT: retro@cdaction.pl, facebook.com/cdaction
REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl

REDAKTOR PROWADZĄCY: Smuggler
REDAKTOR NACZELNY: Daniel Bartosik
DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Katarzyna Kopeć
KOREKTA: Szymon Cisicki, Alicja Likszo, Patryk Wypchło
ZESPÓŁ RETRO: Maciej Bachorski, Marcin Bańdo, Dawid Biel, Maciej Bucholz, Filip Chrzuszcz, Marek Czajor, Radosław Dobrzeniecki, Rafał Fluderski, Jakub Gańko, Krzysztof Hasiński, Paweł Kicman, Michał Klekowicki, Bartłomiej Kluska, Łukasz Morawski, Bartłomiej Nagórski, Michał Nowakowski, Rafał Obertal, Jerzy Poprawa, Sebastian Pyka, Paweł Raban, Piotr Rataj, Marcin Skwark, Aleksy Uchański

Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

GTEM SA ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną oraz cywilną.

gamingtech esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
PREZESKA: Lidia Ukleja
DYREKTOR WYDAWNICZY: Paweł Kozierkiewicz
BIURO REKLAMY:
Aneta Fizyczak – aneta.fizyczak@cdaction.pl
Wojciech Jagusz – wojciech.jagusz@cdaction.pl

FRAGMENT ARTYKUŁU

Lochy i programiści

Prapoczątki komputerowych erpegów

Smuggler

„Czy dorastałeś w towarzystwie braci Grimm, Królewny Śnieżki, Flasha Gordona, trzech muszkieterów, rycerzy Okrągłego Stołu? (...) Czy czytałeś »Władcę Pierścieni« (...) lub »Conana zdobywcę«? (...) Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak poradziłbyś sobie z gorgoną, hydrą, zmorą Heorotu lub bykiem, który chodzi niczym człowiek? (...) Jeśli którakolwiek lub wszystkie twoje odpowiedzi brzmią »tak«, to grasz w gry fabularne – a przynajmniej powinieneś”.

Tak zaczyna się instrukcja jednego z pierwszych erpegów w historii komputerów osobistych – Temple of Apshai. Cytuję ją nie bez przyczyny, gdyż w tym artykule przyjrzymy się prapoczątkom tego gatunku. Jego **korzenie tkwią – chyba was tu nie zaskoczę – w stołowych systemach RPG**. Wśród fanów Dungeons & Dragons i podobnych gier we wczesnych latach 70. XX wieku było oczywiście mnóstwo amerykańskich nastolatków i studentów. Ci zaś mieli wtedy dość łatwy dostęp do mainframe'owych komputerów PDP-10, tworzących uniwersytecką sieć o nazwie PLATO (patrz: ramka).

Pod górkę

Część zapalonych miłośników turlania kostkami i wykłócania się z prowadzącym sesję szybko spróbowała wykorzystać te sprzęty w swoim hobby. Jedni – np. Richard Garriott, ojciec cyklu Ultima – zaczynali dość skromnie, od pisania rozmaitych programów typu „asystent Mistrza Podziemi”. Ambicje innych sięgały znacznie wyżej – **usiłowali przenieść zasady D&D do cyfrowego świata i projektować na ich podstawie gry komputerowe**.

Łatwo tym drugim nie było. Raz, że parametry wspomnianych „maszyn” narzucały rozmaite ograniczenia – np. możliwości graficzne PDP-10 nie rozpieszczały twórców pierwszych cRPG. Dwa, że admini PLATO patrzyli bardzo nieprzychylnie na wszelkie gry w tym systemie. Uważali bowiem, że takie aktywności kłócą się z jego edukacyjną rolą oraz marnują moc obliczeniową. Bezlitośnie tępili więc wszelką tego typu działalność, regularnie kasując niepożądane pliki z zasobów, którymi zarządzali. W ten sposób **niewątpliwie przepadło bezpowrotnie wiele wczesnych komputerowych erpegów**. Niemniej można przyjąć tezę, że gatunek cRPG narodził się właśnie dzięki PLATO, w latach 1975-1980. Przyjrzyjmy się bliżej owemu kluczowemu okresowi i powstałym wtedy grom.

PLATO

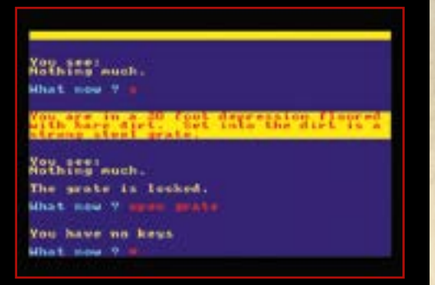
Programmed Logic for Automatic Teaching Operations był komputerowym systemem nauczania. Powstał na Uniwersytecie Illinois w roku 1960 i szybko rozprzestrzenił się po rozmaitych placówkach edukacyjnych w USA – dekadę później istniało kilkadziesiąt takich systemów. Bazowały one na mainframe'owych komputerach DEC PDP-10, obsługujących w sumie kilka tysięcy terminali.

Poza realizacją zadań, do których go stworzono, PLATO umożliwiał granie oraz pełnił funkcję mediów społecznościowych („Ludzie spędzali czas na kanale i rozmawiali lub flirtowali z każdą wpadającą tam osobą”, wspomina jeden z użytkowników). W sumie stanowił coś w rodzaju lokalnego prainternetu – czaty, grupy dyskusyjne itd. W wielu aspektach było to rozwiązanie zaskakująco nowoczesne. Już w 1964 użytkownicy mogli korzystać z plazmowych wyświetlaczy o charakterystycznym pomarańczowym kolorze i... ekranów dotykowych, acz dość prymitywnych. Ostatni system PLATO działał w Federalnej Administracji Lotnictwa aż do roku... 2006.

Zdjęcie: Flickr / Jason Scott, CC BY 2.0

TO NIE ERPEG, ALE...

Słyszeliście o tekstowej grze Adventure z 1976 roku? Stworzył ją na PDP-10 dla swoich córek Will Crowther. Ta przygodówka polegała na eksploracji najeżonych pułapkami jaskiń w celu odnalezienia pięciu losowo rozmieszczonych skarbów. Nie zabrakło tam też specyficznej walki – należało odpierać ataki krasnoludów. Na początku 1977 student Don Woods znacznie rozbudował gameplay, dodając do gry m.in. elementy fantasy inspirowane Tolkienem i D&D, z których uczynił istotną część rozgrywki. Mimo to Colossal Cave Adventure – bo tak nazywała się ta nowa wersja – erpegiem na pewno nie była. Do inspiracji nią przyznają się jednak zarówno twórcy pozycji z gatunku cRPG (choćby Richard Garriott), jak i pierwszych MUD-ów (multi-user dungeon, czyli sieciowych gier tekstowych dla wielu graczy) oraz roguelike'ów. Więcej dowiecie się o niej z mojego artykułu w CD-Action 02/2023.



Zdjęcie: The CRPG Addict

Nie ocalały żadne screeny z m199h, ale dowodem istnienia programu są m.in. zachowane notatki jednego z graczy.

Niemniej można przyjąć tezę, że gatunek cRPG narodził się właśnie dzięki PLATO, w latach 1975-1980. Przyjrzyjmy się bliżej owemu kluczowemu okresowi i powstałym wtedy grom.

Mgliste początki

Kilka źródeł twierdzi, że pierwszą produkcją, którą możemy określić mianem komputerowego erpega, był dungeon crawler – czyli gra skupiona na eksploracji podziemi i walce – o nazwie m199h („m” oznacza ponoć „maze”). Jego kod podobno został napisany w okolicach 1974 roku. Jako że bezpowrotnie go skasowano, niewiele o tej grze wiemy. Z analizy ocalałych danych i zachowanych materiałów, jaką przeprowadził autor bloga The CRPG Addict, Chester Bolingbroke, wynika jednak, że m199h to tylko wariacja na temat innego wczesnego reprezentanta gatunku cRPG, w dodatku stworzona dopiero w 1976. Zdecydowanie więc odpada z wyścigu o pierwszeństwo.

Pojawiają się też wzmianki o grze Hobbit z 1975. Każda informacja o niej poprzedzona jest słowem „podobno” lub jakimś jego synonimem. Zatem *podobno* oferowała jakieś ograniczone możliwości tworzenia postaci i prymitywny system walki *jakoby* oparty z grubsza na zasadach D&D. Czasem w źródłach padają też inne tytuły, ale łączy te produkcje jedno – nic na ich temat nie wiadomo...

Dungeon po raz pierwszy

Wszystko więc wskazuje na to, że **tytuł pierwszego przedstawiciela gatunku cRPG należy się grze pedit5**(*) z 1975 roku, znanej też jako The Dungeon. Napisał ją Reginald „Rusty” Rutherford, student Uniwersytetu Illinois, a zajęło mu to ok. 4-6 tygodni. Enigmatyczna nazwa miała zakamuflować plik przed oczyma admina, ale bezskutecznie. **Przeznaczone dla jednego odbiorcy pedit5 mocno inspirowało się zasadami D&D** – m.in. występowały w nim punkty wytrzymałości i doświadczenia, a postać gracza, połączenie wojownika, maga i kleryka, mogła awansować na kolejne cztery poziomy rozwoju. Loch zawsze wyglądał identycznie i składał się z 900 lokacji, ale już potwory – w 26 odmianach(**) – a także skarby, tajne drzwi czy pułapki pojawiały się w nim losowo. Przypadek decydował również o pięciu parametrach opisujących bohatera. Gracz musiał zdobyć

POCZĄTKI GATUNKU CRPG DATUJE SIĘ NA ROK 1975.

20 tys. punktów doświadczenia, które otrzymywał za zabijanie potworów i zbieranie skarbów. Walka była symboliczna – ot, komputer na podstawie statystyk postaci i napotkanego potwora oraz symulowanych rzutów kośćmi komunikował, że się wygrało... albo i nie. Na początku niskolevelowcy najczęściej padali jak muchy. A że porażka permanentnie kończyła rozgrywkę – żadnych sejwów ani wskrzeszeń! – zdecydowanie

Galeria stworów, na jakie gracz mógł natknąć się w pedit5. I ten pomarańczowy kolor... Ech, nostalgia...

(*) Trzeba jednak dodać, że jej pierwszeństwo nie zostało w 100% potwierdzone. Nikt nie zna przecież dokładnych dat „premier” amatorskich gier powstałych w 1975.

(**) Podane przeze mnie liczby miejscami nieco odbiegają od tego, co można znaleźć na temat tej gry w Wikipedii i nie tylko. Pochodzą jednak od wspomnianego już Chestera Bolingbroke'a, który przeszedł pedit5, a ja wierzę bardziej „naocznemu świadkowi” niż encyklopedii online...

SKRZYNIONON.PL WERSJA DEMO

Fallout

FRAGMENT ARTYKUŁU

Pierwsze kroki na jałowej ziemi

rajmund

Chociaż wojna podobno nigdy się nie zmienia, zmieniał się sam Fallout – i to wielokrotnie. Po sukcesie serialu Amazonu, gdy serią zainteresowały się rzesze nowych odbiorców, warto przyjrzeć się początkom fenomenu tej marki.

Jedna ze słynnych glinianych głów.

Źródło: vaultbr.com.br

Pierwsze dwa Fallouty zrewolucjonizowały postrzeganie komputerowych erpegów i są dziś wymieniane jednym tchem z takimi klasykami gatunku, jak Baldur's Gate, The Elder Scrolls czy nieco już przykurzona Ultima. Od wspomnianych serii fantasy odróżnia je przede wszystkim sugestywny i oryginalny setting. **Twórcy zadbali w najdrobniejszych detalach o stworzenie wiarygodnego świata po apokalipsie**, a w parze z jego dopracowaniem szły zróżnicowane umiejętności postaci gracza i otwartość na dokonywane przez niego wybory. Ze względu na to wszystko Fallouty zasłużyły sobie na miano prawdziwych gier dla dorosłych: nie tylko dlatego, że nie unikały przemocy, mocnego języka i trudnych tematów, lecz także dzięki traktowaniu odbiorcy poważnie. A prawdopodobnie nie dostalibyśmy żadnej z tych gier, gdyby nie znacznie starszy, zapomniany erpeg...

Skała, brak wody i piaszczysta droga(*)

Na długo zanim pierwszy Fallout przebojem wdarł się na salony w październiku 1997 roku, Interplay lubował się w światach fantasy. Wszystko za sprawą jego założyciela, Briana Fargo, który jeszcze w liceum stworzył z kolegą grę przygodową Labyrinth of Martagon. Tytuł uważa się dziś za zaginiony, więc **za pierwsze oficjalnie wydane dzieło ojca Falloutów uchodzi The Demon's Forge z 1981 roku** na komputery Apple II.

Dwa lata później Fargo powołał do życia Interplay Productions i już pod tym szyldem stworzył dla Electronic Arts dungeon crawlera The Bard's Tale. Tytuł okazał się sukcesem, pociągnął za sobą nawet dwie kontynuacje, ale Brianowi zamarzyła się zupełnie inna gra. Taka, która **łączyłaby mechanikę The Bard's Tale czy Ultimy z pejzażem godnym filmowej trylogii „Mad Max"**. W jego głowie rodziła się wizja czegoś na kształt „Czerwonego świtu" w reżyserii Johna Miliusa, gdzie ZSRR napadło na Stany Zjednoczone. Scenarzysta Ken St. Andre dorzucił od siebie mordercze roboty niczym z „Terminatora". Graczom oddano do dyspozycji drużynę paramilitarnej organizacji Strażników Pustyni pomagającej ocalałym w codziennym życiu i odbudowie cywilizacji po zagadzie atomowej.

Przerażający, rozpikselowany szczur z Wastelanda.

Korzeni Wastelanda – bo tak nazwano tę produkcję – należy upatrywać w papierowych erpegach Tunnels & Trolls Kena St. Andre oraz Mercenaries, Spies and Private Eyes autorstwa Michaela A. Stackpole'a, drugiego scenarzysty zatrudnionego przez Interplay. To właśnie z nich zaczerpnięto choćby system rozwoju postaci. Stworzenie drużyny zróżnicowanych bohaterów, których umiejętności uzupełniały się nawzajem, było o tyle ważne, że produkcja bardzo skąpiła graczowi podstawowych zasobów, w tym amunicji. Survivalowe nastawienie zmuszało do rozsądnego i uważnego podejmowania decyzji, ale miały one duże znaczenie również na polu fabularnym. Historię z kolei w dużej mierze poznawaliśmy z dołączonej do produkcji książeczki, stanowiącej także standardowe dla tamtych czasów zabezpieczenie antypirackie.

Wasteland ukazał się 2 stycznia 1988 roku i zachwycił recenzentów oraz nabywców otwartym światem, fabułą oraz faktycznym wpływem gracza na jej rozwój. Osiągnął ćwierć miliona sprzedanych egzemplarzy, ale mimo to na pełnoprawny sequel musieliśmy czekać aż... 26 lat. (Patrz: ramka „Jeszcze więcej Wastelandów").

Wbrew obiegowej opinii gra nie była jednak pierwszym erpegiem osadzonym w postapokaliptycznym świecie. Wyprzedził go choćby wydany w 1985 Autoduel (Origin zaprezentował w nim Stany Zjednoczone 2030 roku), ale tytuł Interplaya i tak miał mnóstwo elementów wyróżniających go z tłumu. Przede wszystkim nasze działania trwale wpływały na świat gry i musieliśmy stale ponosić ich konsekwencje. W zależności od poczynań mogliśmy więc spotkać się z różną reakcją enpeców, którzy np. nie chcieli dołączać do naszej drużyny.

Ja ci pokażę grozę w garstce prochu

Jedną z osób, które zachwyciły się Wastelandem, był Scott Campbell. Na początku lat 90. skończył liceum i zaczynał karierę w małej firmie Egghead Software. Przez swojego szefa poznał Rebeccę Heineman, współzałożycielkę Interplaya. Od razu złapali doskonały kontakt, więc programistka zaprosiła go na wizytę do swojego studia. To dzięki jego wspomnieniom wiemy, że **idea, aby stworzyć remake Wastelanda, zrodziła się w trakcie szukania pomysłu na wykorzystanie systemu GURPS**. Interplay nabył prawa do wykorzystania tej uniwersalnej mechaniki RPG – opracowanej przez Steve'a Jacksona – w 1995 roku(**). Wydawało się, że znaleziono połączenie idealne, szczególnie że Jackson właśnie opracowywał nowy podręcznik, „GURPS: Survivor", z myślą o postapokaliptycznych przygodach. Na drodze stanęło niestety Electronic Arts, do którego wciąż należała marka Wasteland.

Ekipa Briana Fargo nie poddała się jednak tak łatwo i postanowiła wykreować osadzonego w podobnym klimacie duchowego

(*) Wszystkie śródtytuły pochodzą z poematu T.S. Eliota „Ziemia jałowa" w tłum. Andrzeja Piotrowskiego.

(**) Firma zrezygnowała z GURPS-a w końcowej fazie produkcji Fallouta i wykorzystała zamiast niego autorski system SPECIAL.

UWAGA NA WASTELAND REMASTERED!

Wśród graczy, którzy zachwycili się Wastelandami 2 i 3, z pewnością nie brakuje chętnych do nadrobienia pierwszej odsłony serii. Ta niestety większość z nich zapewne szybko odrzuci, jeśli nie przedpotopową grafiką, to archaizmami rozgrywki. Wydawałoby się, że „jedynka" stanowi doskonały materiał na odświeżenie i takowe faktycznie powstało w 2020 roku. W teorii tytuł zyskał nowoczesną, trójwymiarową oprawę graficzną, a jego twórcy chwalą się przystępniejszym poziomem trudności oraz poprawkami błędów, „które znajdowały się w grze od czasów, gdy prezydentem USA był Ronald Reagan". Niestety w praktyce nie zajęto się przestarzałym interfejsem ani sterowaniem. To ostatnie jest jeszcze bardziej niewygodne niż w oryginale sprzed lat! Ponadto pojawiło się morze nowych bugów praktycznie uniemożliwiających zabawę. Omijać szerokim łukiem!

POMYSŁ NA KRYPTY-SCHRONY NAWIEDZIŁ TIMA CAINA WE ŚNIE.

Siedziba Bractwa Stali do dziś robi wrażenie.

Nawet nie próbuję wyobrazić sobie reakcji mediów na coś takiego w grze z roku 2024...

SKLEP.EDACTION.PL WERSJA DEMO

FINAL FANTASY VII

Siódmy cud świata gier

FRAGMENT ARTYKUŁU

Krzysztof „kris" Hasiński

Kwiecień 1994. Japońscy gracze żyją premierą Final Fantasy VI. Na fali powodzenia „szóstki" Squaresoft planuje prace nad kolejną odsłoną cyklu. Nikt jeszcze się nie spodziewa, że będzie to długa i wyboista droga, wymagająca kilku rewolucyjnych zmian i ryzykownych decyzji, a efekt końcowy przejdzie do historii branży.

Dekadę wcześniej Masafumi Miyamoto – pracownik Den-Yu-Sha (korporacji zajmującej się energetyką) odpowiedzialny za rozwój oprogramowania – zaczyna przyglądać się rynkowi gier. Nie bez powodu.

Z kafejki do biurowca

W latach 80. tworzenie gier było często dyscypliną jednoosobową. Samotny programista odpowiadał za 100% tego, co gracz widział na ekranie. Miyamoto uznał jednak, że trudno oczekiwać, by jeden człowiek posiadał wszystkie potrzebne talenty, i w miarę rozwoju technologii solowy development stanie się odstępstwem od reguły. Otworzył więc w Jokohamie przypominający nieco późniejsze kafejki internetowe klub, gdzie zbierali się ludzie zainteresowani tworzeniem gier, sam pomysłodawca zaś przyglądał się im i rekrutował do swojej firmy co zdolniejszych. **Korporacja Den-Yu-Sha zasponsorowała bowiem powołanie do życia nowego studia jako spółki córki, a Miyamoto nazwał je Square.**

W ciągu zaledwie kilku miesięcy do zespołu dołączył Hisashi Suzuki, późniejszy CEO, a niedługo potem Hironobu Sakaguchi – twórca serii Final Fantasy. Do firmy w ten sposób trafili też kompozytor Nobuo Uematsu oraz znajomy Miyamoto – Shinichiro Kajitani. Większość na początku pracowała w Square tylko dorywczo. Dopiero pierwsze sukcesy studia skłoniły ich do przejścia na pełny etat.

HISTORIA SQUARE ZACZĘŁA SIĘ OD KLUBU TWÓRCÓW GIER.

Firma początkowo wydawała gry wyłącznie na rynek japoński i stosunkowo długo szukała swojej niszy. Jej pierwsze tytuły to m.in. tekstowa przygodówka The Death Trap wraz z sequelem, action RPG Dragon Slayer oraz... gra erotyczna Alpha. Po jakimś czasie Miyamoto wykupił studio od Den-Yu-Sha i przeniósł jego biuro do bogatej dzielnicy Tokio – Ginzy. Płacąc wysoki czynsz, chciał wykreować wizerunek dochodowej firmy i znaleźć inwestorów. Niestety plan nie wypalił i musiano wrócić do dużo tańszej okolicy. To właśnie wtedy **Sakaguchi zainspirował się sukcesem Dragon Questa i przekonał Miyamoto (i to w drodze głosowania!) do stworzenia japońskiego RPG**. Pięcioosobowy zespół w 10 miesięcy przygotował Final Fantasy, które sprzedało się w Japonii w 400 tys. egzemplarzy. I jak tu teraz nie zrobić sequela? I jeszcze jednego, i jeszcze, i jeszcze...

ZRÓBCIE NAM PORT!

Tajemnica poliszynela gamedevu dotyczy tego, że robienie portów to niewdzięczna praca. Często są technicznie trudne, a efekt zawsze ocenia się przez pryzmat pierwowzoru. Dawniej twórcy wcale nie mieli pod tym względem łatwiej, wręcz przeciwnie – w latach 90. gry były już całkiem skomplikowane, ale brakowało uwspólnionych narzędzi takich jak silniki Unreal czy Unity. Jak zatem postąpił Squaresoft? Wysłał wcale nie najnowszą wersję kodu FFVII do zatrudnionych developerów z Eidosa i zasugerował, żeby robili z edycją pecetową to, co uważają za słuszne, nie zawracając mu głowy pytaniami.

Mając wolną rękę, Eidos naprawił w swojej wersji FFVII to, co mógł, przy okazji przywracając do życia niektóre koncepcje, jak niewidoczne w wersji na PlayStation usta modeli postaci. Przekonwertował też ścieżkę dźwiękową na format MIDI oraz zrobił, co tylko się dało, z mocno skompresowanymi filmikami. Efekt końcowy skiepścił jednak fatalnym sterowaniem (bohaterami poruszało się za pomocą strzałek na klawiaturze numerycznej, przez co np. posiadacze mniejszych laptopów nie mogli w ogóle zagrać!). Dorzucił też czwartą płytę, co pozwoliło użytkownikom zainstalować część gry na dysku, a twórcom uniknąć problemu z kodem do strumieniowania danych z CD-ROM-u.

Pierwsze szkice „siódemki"

Square w międzyczasie, w 1986 roku, przemianowało się na Squaresoft(*), zamieniło małe biuro na wysoki wieżowiec, a budżety na kolejne produkcje poszybowały współmiernie do zysków ze sprzedaży gier. Czyli wysoko. **Final Fantasy stało się cenioną serią zarówno w Japonii, jak i poza nią.** Ale po blisko dekadzie Sakaguchi czuł się zmęczony tym cyklem. Szukając jakiejś odmiany, zaczął pracę nad Chrono Triggerem. Nie dość, że tytuł spoza głównej marki studia pozwolił mu spojrzeć na jRPG z nieco innej strony, to jeszcze zaowocował współpracą z legendarnym

Tłumaczenie przedpremierowego demka pozostawia wiele do życzenia – tu „Makoro" zamiast „Mako", tam wcięło spację...

(*) Nazwa Squaresoft była używana głównie jako marka, pod którą wydawano gry, podczas gdy formalną nazwą firmy aż do fuzji z Enix pozostało Square Co., Ltd.

Demko dołączone do gry Tobal No. 1 pozwala zapoznać się z przedpremierową wersją FFVII.

Grafika promocyjna FFVII. Aerith jako jedyna w drużynie nigdy nie leciała Highwindem.

Akirą Toriyamą, autorem m.in. „Dr. Slumpa" czy serii „Dragon Ball". Nie oznaczało to, że twórca całkowicie odciął się od FF. Nadal bowiem był zaangażowany w proces powstawania Final Fantasy VII, tyle że większość obowiązków przekazał dwóm kolegom – Yoshinoriemu Kitase i Tetsui Nomurze. Sam odpowiadał jedynie za stworzenie zarysu fabuły.

Gdy prace nad „siódemką" wreszcie ruszyły, w założeniach **gra miała być kolejnym dwuwymiarowym erpegiem na Super Famicoma**. Już wtedy jej autorzy zdecydowali się na bardziej współczesne realia, zachęceni zapewne ciepłym przyjęciem dieselpunkowego świata Final Fantasy VI. Wczesny szkic fabuły przedstawiał detektywa imieniem Joe, który badał w Nowym Jorku sprawę grupy ekoterrorystów próbujących wysadzić reaktory Mako. Potem jednak Wielkie Jabłko poszło w odstawkę i musiało poczekać kilka ładnych lat, żeby powrócić w innej grze Square – Parasite Eve (recenzja w tym Retro).

Dwa miesiące po rozpoczęciu prac w firmie wybuchł kryzys. Postęp produkcyjny przy Chrono Triggerze nie był zadowalający i większość zespołu odpowiedzialnego za Final Fantasy VII została skierowana do pomocy Sakaguchiemu. A że pierwszy ze wspomnianych tytułów pochłonął sporo czasu, to ówczesna generacja konsol zdążyła się po drodze zestarzeć, pojawiły się nowe, doskonalsze „maszynki" i rewolucyjne zmiany w grafice – modne stało się 3D. Nie było więc sensu angażować się w tworzenie dwuwymiarowej gry. Pracę należało zacząć od zera...

Wojny konsolowe

W tym czasie Nintendo planowało swoją nową konsolę, nazwaną wstępnie Ultra 64, i również zapowiadało **przejście do trzeciego wymiaru. W Squaresofcie nie pracował nikt, kto miał doświadczenie w tego typu grafice.** Zakupiono więc kilka stacji roboczych SGI Indigo firmy Silicon Graphics i zamiast robić gry, postanowiono poświęcić nieco energii na naukę technologii. Do firmy dołączył wtedy Kazuyuki Hashimoto, który stworzył demo technologiczne sceny walki z Final Fantasy VI w trzech wymiarach.

SKLEP.CDACTION.PL WERSJA DEMO

Zdjęcie: Krzysztof Kryszak, Muzeum Komputerów Osobistych

FRAGMENT ARTYKUŁU

OPTIMUS znaczy „najlepszy”

Bartłomiej Kluska(*)

Jest rok 1988. Do kin trafia film „Pan Kleks w kosmosie”. W jednej ze scen w szkole przyszłości (im. Stanisława Lema) na ławce każdego ucznia stoi polski pecet – Mazovia. Cóż, to była wtedy czysta fantastyka.

W rzeczywistości uczniowie mogą mówić o sporym szczęściu, jeśli w ich szkołach znajduje się choćby kilka działających ośmiobitowych juniorów. Wrocławskie Elwro 800 Junior i stołeczna Mazovia to zresztą symbole niemocy polskiego przemysłu komputerowego – miały wprowadzać Polaków w świat domowej informatyki, ale rozpadające się państwowe przedsiębiorstwa w latach 80. nie są w stanie wyprodukować już niemal niczego i przypominają bardziej manufaktury niż profesjonalne fabryki. Gdy państwowi giganci bezskutecznie próbują uruchomić masową produkcję komputerów, **w Nowym Sączu 34-letni Roman Kluska zaczyna składać pecety na poddaszu domu rodziców**. Swoją firmę nazywa Optimus, czyli po łacinie „najlepszy”.

Fachowiec, ale bezpartyjny...

Mimo młodego wieku Kluska, absolwent Wydziału Cybernetyki i Informatyki Akademii Ekonomicznej w Krakowie, zebrał już duże doświadczenie zawodowe. Zaraz po studiach i obowiązkowej służbie wojskowej trafił do sądeckich Zakładów Naprawy Samochodów, gdzie szybko został zastępcą dyrektora. Wbrew sugestiom przełożonych nie zapisał się do partii komunistycznej, za to chciał reformować socjalistyczną firmę, w której koszty naprawy pojazdu częstokroć przewyższały jego wartość. „Podzieliłem zakład na małe części i wszystkim pracownikom produkcji zamiast dotychczasowej płacy dałem udział w zysku ich części przedsiębiorstwa”, wspominał po latach Kluska. W efekcie zakład zaczął zarabiać, ale pomysły Kluski nie podobały się tym, dla których reforma oznaczała spadek wynagrodzenia. Młody wicedyrektor musiał odejść. „Założyłem koło domu plantację malin”, opowiadał później Michałowi Matysowi. „Sprzedawałem je z syrenki na rynku w Nowym Sączu. Wstawałem o czwartej, aby zdążyć do pracy. Widzieli mnie pracownicy. Przez trzy tygodnie żniw zarabiałem więcej niż przez rok jako wicedyrektor”.

Roman Kluska - zastał Polskę ośmiobitową, a zostawił pecetową.

Zdjęcie: Wikimedia Commmons / Happa, CC BY 3.0

Wy mi kasę, ja wam komputery

W 1988 roku Kluska, jak sam wspomina, w akcie rozpaczy po utracie zatrudnienia zdecydował się na wejście w branżę komputerów domowych. Początkowo jednak nic o nich nie wiedział. Jak opowiadał w rozmowie z Gazetą Wyborczą, by poznać nową technologię, pojechał na targi komputerowe do Niemiec. „Na stoisku IBM, udając ciekawskich widzów, poprosiliśmy o rozkręcenie komputera. Spisaliśmy, od kogo IBM bierze części. Potem zrobiliśmy piękne pismo, jaką to jesteśmy dużą, rozwijającą się polską firmą. Koncernom, z którymi kooperował IBM, zaproponowaliśmy, żeby i nam sprzedawały części. Ale w ogóle nie chcieli z nami rozmawiać”.

Przedsiębiorca nie dysponował pieniędzmi (sam **lubi mówić, że gdy zaczynał, miał tylko 12 dolarów**), ale pomogły mu pomysły i kontakty. „Kapitałem było zaufanie kilku kolegów, państwowych dyrektorów, którzy pamiętali mnie z dawnych czasów. Złożyłem im propozycję: dajcie mi pieniądze, a ja skomputeryzuję wasze firmy”, opowiadał dziennikarzowi

(*) Zbieżność nazwisk autora tekstu i Romana Kluski jest dziełem przypadku.

Optimus rozumiał, że to gry przyciągają młodzież do komputerów.

niędzy wpadło wówczas wielu innych początkujących biznesmenów. **Właściciela Optimusa wyróżniała jednak skala działania oraz szacunek dla klienta.** Zapewniał serwis i gwarancję, czyli atuty wówczas wcale nie tak oczywiste w branży, w której standardem wciąż było samodzielne składanie pecetów przez użytkowników. Dbał także o to, aby do komputerów dołączano szczegółową instrukcję obsługi w języku polskim oraz legalne oprogramowanie – DOS i Windows w najnowszych wersjach. Logo Optimusa zaczęto postrzegać jako znak jakości.

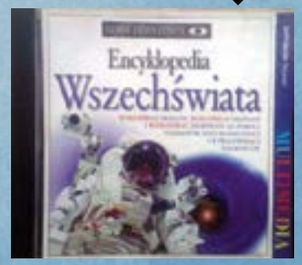
> „OPTIMUSA ZAŁOŻYŁEM W AKCIE ROZPACZY”.
> ROMAN KLUSKA

Na przełomie dekad kończył się w Polsce okres dominacji ośmiobitowych mikrokomputerów w gospodarstwach domowych – Atari, Commodore czy ZX Spectrum trafiały do piwnic i na strychy. Gracze przesiadali się na szesnastobitowe Amigi i Atari ST, ale na dłuższą metę nie mogły one wygrać rywalizacji z taniejącym pecetem. PC Kurier, magazyn zaczynający jako 16-stronicowa, wydawana w 1500 egzemplarzach broszurka, wkrótce sprzedawał się stutysięcznym nakładzie. **Wszyscy kupowali komputery osobiste. Ponad połowa z nabywców tych „maszyn” decydowała się na sprzęt montowany przez Romana Kluskę!** Właściciel Optimusa nie zamierzał jednak spoczywać na laurach. „Firma ma tylko jedną drogę: rozwój w nieskończoność. Gdyby przestała się rozwijać, to znaczyłoby, że się cofa i zostałaby prędzej czy później zjedzona przez konkurencję”, tłumaczył swoją filozofię biznesu dziennikarzom.

„Firma ma tylko jedną drogę”

Kluska nie stanowił oczywiście wyjątku, na podobny pomysł na zarabianie pieniędzy w Polityki. Na przetargach organizowanych przez Narodowy Bank Polski kupował tanie dolary, za które sprowadzał komponenty z Dalekiego Wschodu. W Nowym Sączu składał z nich gotowe zestawy komputerowe.

Kluska rozumiał, że rewolucja CD zwiększa edukacyjny potencjał komputerów.



OptimusNet - tak wyglądały początki portalu Onet.

Światowi giganci – Intel, Microsoft, IBM, Maxtor czy NEC – chętnie współpracowali z Optimusem. **W 1994 roku firma zadebiutowała na warszawskiej giełdzie papierów wartościowych**, a zainteresowanie akcjami zaskoczyło chyba nawet Kluskę. Wciąż rosło także zapotrzebowanie na jego pecety. Dziennik Życie przytaczał wówczas anegdotę, w której założyciel Optimusa

FILANTROP

„A co ja z tymi pieniędzmi zrobię? (...) Ludzie zarabiają (...) i to zarabianie, a nie życie, staje się głównym sensem ich istnienia. Ja swoje zarobiłem...”, opowiadał Roman Kluska w wywiadzie dla Gazety Krakowskiej. Od wielu lat wspiera finansowo budowę kościołów, domów dziecka czy spokojnej starości, ośrodków pomocy, ale niechętnie mówi o tej części swej działalności. Wspomniał tylko, że gdy ufundował karetkę dla górskiej wsi, urząd... naliczył mu 40-procentowy podatek od darowizny.

SKLEP.GAMEPRESSION.PL WERSJA DEMO

FRAGMENT ARTYKUŁU

Gry Komputerowe

Jak zrobić coś z niczego?

Marek „Avok" Czajor

Połowa 1993 roku. Współwłaściciel małego wydawnictwa CGS, Marek Suchocki, planuje wydać nowy magazyn o grach. Moment jest dobry, bo konkurencja nieliczna – w owym czasie funkcjonują na rynku zaledwie cztery tytuły, z czego jeden należy do Suchockiego. Już we wrześniu debiutuje pismo, które utrzyma się przez kolejne 16 lat.

Marek Suchocki zaczynał na początku lat 90. z wypożyczalnią (na godziny!) komputerów i programów. Poza tym produkował i kserował instrukcje do gier, które sprzedawał na giełdzie. W 1991 roku doszedł do wniosku, że może zwielokrotnić zyski, zamieniając kserokopiarkę na drukarnię. Razem z Dariuszem Kazikiem założył więc spółkę Computer Graphics Studio (CGS). – ***Nasze wydawnictwo to inicjatywa dwóch pasjonatów, którzy nie mieli za sobą wsparcia finansowego*** – wspomina Marek w udzielonym mi wywiadzie. – *Pamiętam, że jak wystąpiłem o pożyczkę do największego polskiego banku, a oprocentowanie było wówczas na poziomie 30% w skali roku, to i tak odmówiono mi kredytu z uwagi na brak zabezpieczenia.*

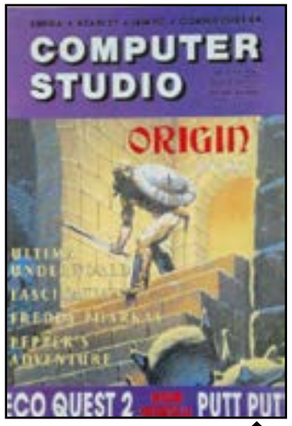
Siedzibą wydawnictwa i redakcji wszystkich pism tworzonych później przez CGS stała się willa przy alei Marsa 6 na warszawskiej Pradze. Pierwszymi tytułami CGS-u były Computer Studio (1991) i Computer Studio Wydanie Specjalne (1992). Warto tu wspomnieć, że starsza z tych pozycji stanowiła drugi po Top Secrecie magazyn o grach regularnie ukazujący się w Polsce, a choć jej nakład i zasięgi nie dorównywały konkurentowi, poradniki i instrukcje miała doskonałe. Tylko że nie oferowała nic więcej.

Marek Suchocki w roku 1995.

Dariusz Kazik (z prawej) i Richard Garriott (1995).

Cicha premiera

Wspólnicy postanowili wypełnić lukę. Prace nad nowym czasopismem ruszyły z kopyta. Funkcję redaktora naczelnego objął Marek Suchocki,



Computer Studio, pierwsze pismo ze stajni CGS. Żyło pięć lat.

a zastępcy – Dariusz Kazik (w kolejnych latach ta dwójka wiele razy będzie się zamieniać miejscami w kolejnych periodykach). **We wrześniu 1993 roku Gry Komputerowe trafiają do kiosków w nakładzie 30 tys. egzemplarzy.** Nie wyglądają imponująco – niewielki, zeszytowy format, uboga szata graficzna, zaledwie 36 stron, w tym połowa czarno-białych, całość w cenie 15 tys. zł. – *Z forsą było krucho i należało ograniczyć koszty do minimum, stąd decyzja, że pierwszy numer pisma był w połowie czarno-biały, a w połowie kolorowy* – zaznacza Marek.

Wykorzystane w artykule zdjęcia pochodzą z magazynu Gry Komputerowe.

Gry Komputerowe nr 1 (wrzesień 1993).

Rynek pism o grach we wrześniu 1993.

zapłacić aż 25 tys. zł, i to za niepełny kolor. W takiej cenie oferował jednak 68 stron, czyli prawie dwukrotnie więcej niż reszta pism. **Gry Komputerowe przegrywały więc z rywalami praktycznie na każdym polu** i przy relatywnie niewielkim nakładzie nie stanowiły realnej konkurencji dla „stutysięczników" pokroju Top Secretu czy Secret Service'u. Ale rynek ciągle był na tyle chłonny, że 30 tys. egzemplarzy GK rozeszło się bez problemu.

GK oferowało to, czego nie było w Computer Studio: działy S.O.S., Tips & Tricks, Nowości.

Miesięcznik... teoretycznie

Z założenia Gry Komputerowe miały wychodzić co miesiąc, ale na kolejny numer czytelnicy musieli poczekać dłużej. Czteroosobowa redakcja borykała się bowiem z permanentnym brakiem rąk do pracy. Pierwszy zeszyt prawie w całości zapełniono tekstami zaledwie dwóch autorów: Marka Suchockiego i Jakuba „Sandeya" Sandeckiego. W odwodzie było wprawdzie kilka osób, ale należy pamiętać, że owa dość nieliczna grupa robiła już Computer Studio i Computer Studio Wydanie Specjalne, w planach tymczasem pojawiały się nowe pisma (patrz: ramka „Małe, ale pracowite!"). Ciągle więc szukano chętnych do współpracy i składu tekstów oraz środków do tworzenia kolejnych numerów. A czas leciał... – *Gry Komputerowe bazowały głównie na fanatykach, freelancerach i małolatach, którzy często nie dotrzymywali terminów* – mówi Suchocki. Dlatego **drugie wydanie pisma pojawiło się dopiero na początku 1994 roku** i choć od tego czasu magazyn ukazywał się w miarę cyklicznie, informacja o naborze jeszcze długo nie znikała z jego łamów.

Pierwszy numer, niezależnie od wrażeń estetycznych, jakie wywoływał, zawierał to, czego brakowało w Computer Studio: nowości, zapowiedzi, recenzje, triki, porady, listę przebojów i publicystykę. Wprawdzie nie oferował tego dużo, bo nie miał zbyt wielu stron, ale poczyniono pierwszy krok. Co ciekawe, mimo iż był dopiero rok 1993 i w Polsce ośmiobitowce wciąż trzymały się mocno, redakcja postanowiła sobie je odpuścić, **koncentrując się na komputerach PC, Amiga i Atari ST**. Na tych ostatnich początkowo składano również pismo (potem na Macach).

W porównaniu z konkurencją premierowy numer Gier Komputerowych prezentował się skromnie. Secret Service miał wprawdzie tyle samo stron, ale zachwycał layoutem i pełnym kolorem, a także był o pięć stówek tańszy. Top Secret drukowano w 100% w kolorze, a choć jego oprawę zaprojektowano dość siermiężnie i kosztował 18 tys. zł, to liczył osiem stron więcej. Za najdroższy Świat Gier Komputerowych należało

> „GRY KOMPUTEROWE BAZOWAŁY GŁÓWNIE NA FANATYKACH, FREELANCERACH, MAŁOLATACH, KTÓRZY CZĘSTO NIE DOTRZYMYWALI TERMINÓW".
>
> MAREK SUCHOCKI

Pomimo problemów z systematycznością Gry Komputerowe zdobyły stale rosnącą grupę czytelników. – *W związku z bardzo dobrą sprzedażą mogliśmy wprowadzić full kolor i stopniowo po 5 tys. miesięcznie podnosić nakład, który ostatecznie oscylował w granicach 50 tys.* – wspomina Suchocki. Magazyn wypracował własny styl i stworzył charakterystyczne rubryki. Od samego początku opisywano gry na płytach, choć czytniki CD-ROM były jeszcze wtedy sprzętem drogim i mało popularnym. Dostrzeżono także potencjał konsol, stąd kolumna „Komputery kontra konsole". Poza tym robiono opisy w formie dymków komiksowych („Comics Solution"), zamieszczano zabawne materiały („Na wesoło!"), organizowano konkursy oraz uruchomiono sklep z grami wideo.

CZY WIESZ, ŻE...

Redakcja magazynu dwukrotnie patronowała poznańskim mistrzostwom Polski w grach komputerowych. Druga edycja, z listopada 1998 roku, przyciągnęła liczną, 256-osobową grupę uczestników.

Nie mogło zabraknąć i takiej rubryki.

SKLEP.CDACTION.PL
WERSJA DEMO

FRAGMENT ARTYKUŁU

Jest na to papagrap!

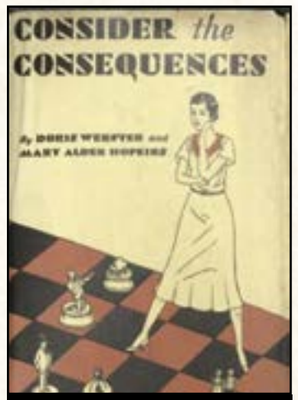
Smuggler

Chyba już od czasów wydania pierwszej powieści czytelnicy w trakcie lektury zastanawiają się, jak potoczyłyby się losy bohatera, gdyby ten w jakimś kluczowym momencie podjął odmienną decyzję. Ot, co by się stało, jeśli Frodo oddałby Pierścień Boromirowi? Albo go nie zniszczył? Cóż, autor poprowadził fabułę, jak chciał, a nam pozostają tylko spekulacje...

Warto dodać, że i pisarzy często męczyły takie dylematy. Niektórzy tworzyli więc np. kilka różnych zakończeń swych książek, dając odbiorcy możliwość wyboru. Ale części z nich to nie wystarczało i nadal szukali sposobu na przygotowanie bardziej interaktywnej formy swej prozy.

Poeksperymentujmy!

Już w 1930 roku pojawiła się tzw. **rozgałęziona narracja. Zapoczątkowały ją Doris Webster i Mary Alden Hopkins w powieści „Consider the consequences"** („Rozważ konsekwencje"). Ta 146-stronicowa książeczka przedstawia historię Helen Rogers i dwóch mężczyzn starających się o jej względy. Na samym początku czytelnik wybierał, kto z tego trio zostanie narratorem. W efekcie mogliśmy podchodzić do lektury trzykrotnie, za każdym razem obserwując akcję z odmiennej perspektywy, co często radykalnie zmieniało wydźwięk wydarzeń. Do tego powieść miała w sumie aż... 43 (!) rozmaite zakończenia.



Wczesna próba zamiany lektury książki w doświadczenie bardziej interaktywne.

Takowych pomysłów realizowano naprawdę wiele i nie dotyczyły wyłącznie literatury pięknej. Ale nie będę was zanudzał wyliczaniem ich, skoncentruję się na dwóch najbardziej znaczących dla tej historii.

Argentyński pisarz Julio Cortázar w „Grze w klasy", swoim eksperymentalnym dziele z 1963 roku, zaplanował dwa różne porządki lektury. Możemy po bożemu czytać ją linearnie, strona po stronie. Na końcu każdego rozdziału autor sugeruje jednak, że da się teraz przeskoczyć do innego (konkretnego), tworząc odmienną, alternatywną narrację. Niezależnie od tego, które podejście wybierzemy, otrzymujemy logiczną i spójną opowieść.

Z kolei francuscy awangardowi **pisarze z grupy Oulipo, bawiąc się m.in. permutacjami tekstu(*), wynaleźli coś, co nazwali „tree literature"**. Mowa o fabule rozgałęziającej się niby korona drzewa – z wielkich konarów wyrastają mniejsze, z nich gałęzie, z tych natomiast pędy, a każda odrośl reprezentuje inny rozwój wydarzeń. Czytelnicy mogli podążać więc wedle woli różnymi ścieżkami, prowadzącymi do odmiennych zakończeń. Jak napisał w swoim eseju „Historia gamebooków"(**) Mikołaj Kołyszko: „Eksperyment Oulipo wprowadził ideę gier paragrafowych, eksperymentalna książka Cortázara zaś paragrafy". Mieliśmy więc już wszystko, czego potrzeba, by stworzyć pierwszą paragrafówkę.

A MOŻE ZAGRAMY W DUECIE?

Choć z założenia paragrafówki służą do zabawy solo, powstała też krótka seria książek „Double Game", które pozwalały grać także w duecie. Publikacje te składały się bowiem z dwóch oddzielnych, ale zazębiających się opowieści, dzięki czemu możliwa była interakcja z drugą osobą (wspólna walka, wymiana przedmiotów; ba, dało się nawet zdradzić partnera!). Ale jakoś się to nie przyjęło.

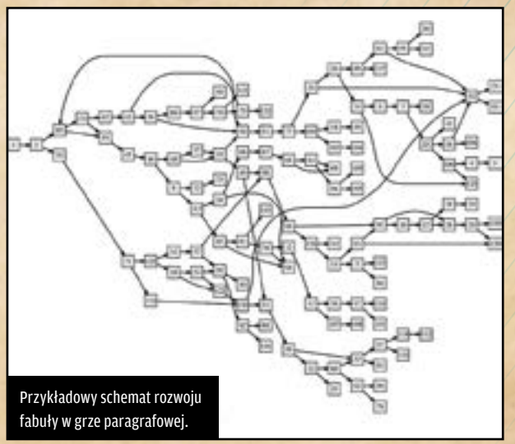
(*) Napisali np. 10 specyficznych sonetów, w których każdy wers został stworzony tak, aby dało się go bezproblemowo wymieniać z liniami znajdującymi się na tej samej pozycji w dowolnym innym wierszu ze zbioru. Dzięki temu teoretycznie można opracować aż 100 tysięcy miliardów (czyli 10^{14}) różnych utworów! Ich dziełem była również krótka historia opowiedziana aż na 99 różnych sposobów.

ALE CO TO W OGÓLE JEST?

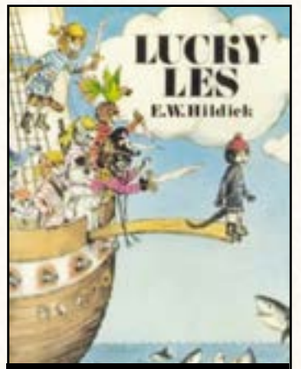
Zdefiniujmy paragrafówkę/gamebooka jako utwór literacki, którego fabułę czytelnik układa z dostarczonych mu przez autora „klocków". Jest się więc jednocześnie odbiorcą dzieła i jego (współ)twórcą. Opowieść taka powstaje z oznaczonych liczbami fragmentów. Co jakiś czas dostajemy sposobność zadecydowania o dalszych losach bohatera poprzez wybór jego działania spośród przedstawionych możliwości, a skutkuje to przejściem do wskazanego akapitu. (Zdarza się, że w następstwie otrzymujemy informację o kresie – zwykle niemiłym – przygody...).

W klasycznej paragrafówce to jedyna interakcja dostępna czytelnikowi. Ale takich „czystych", skupionych na samej fabule gamebooków jest niewiele. Zwykle bowiem tego typu pozycje wzbogaca się o elementy mechaniki papierowych systemów RPG (notowanie bieżących statystyk gracza, rzuty kostkami, rysowanie mapy itp.). Wprowadzają one do historii element przypadkowości oraz zwiększają immersję odbiorcy. Czytelnik-gracz często przed rozpoczęciem lektury tworzy własną postać, ustalając/losując jej parametry (inteligencję, siłę itd.). Urok takiej książki, poza samodzielnym wykreowaniem bohatera i wpływaniem na jego losy, tkwi w możliwości wielokrotnego wracania do niej, by za każdym razem pokierować nieco inną postać trochę inną drogą i w efekcie tworzyć odmienną historię.

Paragrafówki, w których mechanizmy RPG odgrywają bardzo ważną rolę (kosztem fabuły i opisów), potocznie nazywa się labiryntówkami. Zwykle sprowadzają się bowiem do wędrówki przez rozmaite podziemia, lochy lub bazy i eksterminacji wszystkiego, co stanie odbiorcy na drodze.



Przykładowy schemat rozwoju fabuły w grze paragrafowej.



Pierwsza paragrafówka byla bajeczką dla dzieci. Jest popularna do dziś.

GRY PARAGRAFOWE WYWODZĄ SIĘ Z... LITERATURY AWANGARDOWEJ!

stron. Potem, począwszy od roku 1972, na rynku pojawiło się kilka paragrafówek z serii „Tracker", przeznaczonej dla nieco starszego – powiedzmy wczesnonastoletniego – czytelnika. Pozwalały one wcielać się w pilota, włamywacza, piłkarza, kierowcę rajdowego itp.

W okresie 1976-1977 wyszły kolejne dwa gamebooki, dla osób w wieku 7-14 lat: „Sugarcane Island" i „Journey Under the Sea". Stały się zalążkiem **serii „Chose Your Own Adventure", rozpoczętej w 1979. Cykl ten istnieje do dziś**, a łączny nakład wszystkich wydanych w jego ramach tomów zbliża się do 300 mln egzemplarzy!

Wyprawa na zamek

W okolicach 1975 pewien bibliotekarz i projektant gier planszowych zainteresował się systemem gier D&D, ale lektura podręcznika zniechęciła go – uznał, że za wiele tam reguł, za bardzo to wszystko zagmatwane i przekombinowane. Stworzył więc własny, **dużo prostszy i przyjaźniejszy dla odbiorców system: Tunnels & Trolls**. Do zabawy wystarczało tu parę zwykłych kostek sześciościennych, kilka kartek, coś do pisania i wyobraźnia, a zasady dało się ogarnąć w kwadrans czy dwa. Ten wydany początkowo w zaledwie 100 egzemplarzach erpeg szybko zdobył popularność.

339

Nigdy się nie dowiesz, czy znalazłeś właściwą czarną dziurę. Być może chodziło o kąt waszego wejścia w pole grawitacyjne, być może o waszą szybkość, a może miałeś złą informację. Gdziekolwiek tkwił błąd, "Podróżnik" nigdy nie wyszedł z otchłani. Twoja misja nie powiodła się.

KONIEC

Cóż, tego typu komunikaty są dość częste w grach paragrafowych. Wcale niełatwo dotrzeć do szczęśliwego zakończenia....

Ten konkurencyjny dla D&D system RPG - dużo prostszy i przyjaźniejszy - stał się podstawą całej masy paragrafówek.

(**) W świecie anglojęzycznym takie książki nazywa się gamebookami.

SKLEP.CDACTION.PL
WERSJA DEMO

Producenci: Midway Studios Chicago, Tiger Hill Entertainment **Gatunek:** akcja **Platformy:** PC, PS3, X360 (2007)

JOHN WOO PRESENTS

STRANGLEHOLD

Wooo! Ale rozpierducha!

Eugeniusz Siekiera

Jakiś zbir z wyrzutnią rakiet posyła w moim kierunku wybuchową niespodziankę. W ostatnim momencie wyskakuję z rozpędzonego samochodu, ląduję za najbliższą osłoną, po czym odpalam umiejętność specjalną i zasypuję świat gradem kul.

Z naprzeciwka wybiegają jacyś – sądząc z tego, jak atakują – kamikadze. Pchają się pod celownik gęsiego i najwyraźniej nie przyjmują do wiadomości, że ja też trzymam w zanadrzu kilka niespodzianek. Wskakuję na pobliską poręcz i biegnę swobodnie po ostrej stromiźnie, śmiejąc się w twarz Newtonowi. Na końcu trasy **rzucam się szczupakiem, co automatycznie odpala bullet time**, zwany tu dla niepoznaki „czasem Tequili". Kolejne makówki pękają jak przejrzałe arbuzy, a ja, kręcąc piruety, wciąż mogę śledzić tor lotu każdego wystrzelonego pocisku.

Call an ambulance... But not for me!

Ostatni gangus stoi za daleko, ale to też nie problem. Robię zbliżenie obrazu i celuję w szyję; pada strzał, kamera żwawo podąża za pędzącą kulą, a sekundę później gość chwyta się za rozprute gardło, nieudolnie tamując gejzer ciemnoczerwonej krwi. Gdy pada na glebę, mam chwilę, by rozkoszować się widokiem kompletnie zdemolowanego otoczenia.

Kto zna filmy Johna Woo („Mission: Impossible 2", „Bez twarzy"), ten z grubsza wie, czego spodziewać się po grze sygnowanej jego nazwiskiem. Frenetyczna rozgrywka zwalnia z rzadka, **większość kampanii podporządkowano koncertowej demolce**, a przemoc bywa groteskowo przerysowana. Warto tu dla porządku zaznaczyć, że **Stranglehold jest nieoficjalną kontynuacją „Dzieci triady"** – jednego z najlepszych filmów tego reżysera. Poznajemy więc kolejne perypetie inspektora Tequili (głosu i wizerunku postaci użyczył Chow Yun-fat), który nieustannie balansuje na granicy prawa, lądując między młotem a kowadłem, czyli rywalizującymi ze sobą gangami, a do tego wplątując w całą aferę własną rodzinę.

Nowy Tony Hawk wygląda obiecująco, tylko po co ta przemoc?

Strzały znikąd

W trakcie krótkiej, bo raptem czterogodzinnej kampanii zawitałem na chińskie targowisko, sprawdziłem, co smacznego serwują w luksusowej restauracji, poprzestawiałem meble w nowoczesnym apartamentowcu, a w chicagowskim muzeum przerobiłem szkielety dinozaurów na puzzle dla zaawansowanych. Lokacje są co prawda skrajnie liniowe, ale zaskakująco zróżnicowane.

Największej siły Strangleholda nie stanowi rzecz jasna narracja. To trzecioosobowa strzelanka żywcem wyrwana z siódmej generacji, nie będzie więc dla nikogo zaskoczeniem, że rozgrywka okazuje się cudownie nieskomplikowana, liczą się tylko widowiskowe, momentami wręcz zbyt chaotyczne starcia. **Powiedzieć, że trup ściele się gęsto, to jak nic nie powiedzieć.** Z każdej strony zalewa mnie fala mięcha armatniego wysypującego się z pomieszczeń, do których sam nie mam wstępu, a draby notorycznie materializują się za moimi plecami, dokładnie pół sekundy po tym, jak odwracam wzrok.

PROSTA, SKRAJNIE LINIOWA I KONSEKWENTNIE SCHEMATYCZNA. A TO TYLKO CZĘŚĆ JEJ ZALET.

Sałatka owocowa raz!

Orkiestra, coś skocznego bym prosił!

Mistrz destrukcji

Mimo przytłaczających sił wroga waleczny inspektor z łatwością rozstawia całe towarzystwo po kątach. W trakcie największych zadym nie drgnie mu powieka, bo **akrobatycznych wygibasów uczył się najpewniej u samego Neo**. Biega po poręczach i balustradach, wozi się na wózkach, prześlizguje z gracją po blatach, potrafi również zjeżdżać na linach i bujać się na żyrandolach, oczywiście prowadząc w tym czasie ostrzał. Taki z niego spryciarz, że nie musi nawet przeładowywać spluw, a po zapełnieniu specjalnego wskaźnika może skorzystać z czterech specjalnych trików: gradu pocisków, ataku obrotowego, leczenia nadszarpniętego zdrowia oraz precyzyjnego strzału działającego niczym trafienie z karabinu wyborowego w serii Sniper Elite.

Proste zasady i powtarzalna rozgrywka bywają złym prorokiem, sugerując w dłuższej perspektywie monotonię, ale Stranglehold ma ukrytego w rękawie asa. **Niemal wszystko, co nieprzyspawane do podłogi, da się zniszczyć.** W zasadzie lekko rozmijam się z prawdą, bo na moje destrukcyjne zapędy podatne są również większe obiekty w postaci kamiennych murów czy ogromnych rzeźb. Drewniane drzwi, stoły i przepierzenia momentalnie zamieniają się w stosy drzazg, trafiony kulą półmisek zalewa otoczenie deszczem owoców, a uszkodzone automaty w kasynie wypluwają lśniące żetony. Szyby idą w drobny mak, podobnie jak akwaria, z których efektownie wylewa się woda, tynk sypie się ze ścian, z kolei betonowe filary pod ostrym ostrzałem wręcz chudną w oczach.

Żadna przeszkoda nie daje schronienia na dłużej, bo wszystko w zasięgu wzroku można obrócić w perzynę. Dodatkową atrakcją są zawieszone wyżej elementy w postaci neonów czy szyldów, które potraktowane ołowiem spadają z łoskotem, miażdżąc głowy pechowców stojących pod nimi. Rozgrywka to nieustanny balet przemocy wykonywany przy akompaniamencie rykoszetujących kul kruszących beton, drewno i szkło, wśród tysięcy odłamków wzbijanych w powietrze z każdej możliwej strony. Chyba w żadnej innej grze wydanej wcześniej odpowiedzialny za fizykę Havok nie miał tyle do roboty, co tutaj.

GDZIE MÓJ MAGNETOWID?

Fabuła to przewidywalny festiwal klisz, który oglądałbym z umiarkowanym zaciekawieniem, gdyby nie jeden szczegół – ktoś wpadł na pomysł, by miast klasycznego dubbingu posłużyć się lektorem czytającym kwestie wszystkich postaci. W grze słyszymy więc oryginalnych aktorów i nałożony na to głos Mirosława Utty, doskonale znanego z wielu kultowych akcyjniaków złotej ery VHS, a także polskiej wersji Stalkera. Był to strzał w sam środek tarczy.

Stefana krew zalała, gdy zobaczył cenę wynajmu kawalerki w ścisłym centrum.

Maksa Payne'a mamy w domu

Ponoć podczas tworzenia swej legendarnej dylogii Finowie z Remedy wzorowali się na filmach Woo, z kolei Stranglehold ewidentnie próbuje przypodobać się fanom Maksa. I tak oto historia zatoczyła koło. Wiele te gry łączy, choć perypetie inspektora Tequili nie zdołały powtórzyć sukcesu przygód nowojorskiego gliniarza. Nie oszukujmy się, **nie jest to wybitna produkcja i dość szybko zdradza swoje grzechy** (doklejony na siłę multiplayer, słabo zrealizowany i w sumie niepotrzebny system osłon, kiepskie starcia z bossami), a upływający czas dołożył kolejne bolączki – od jakości niektórych tekstur mogą dziś krwawić oczy.

Niemniej teraz doceniam ją bardziej niż kiedyś. Może dlatego, że **nie próbuje udawać, iż jest czymś więcej niż trywialną, bezpretensjonalną strzelanką.** Ale gwóźdź programu stanowi tu rozwałka, więc temu też podporządkowano każdą składową produkcji: tempo akcji, dobrze skrojony garnitur broni i umiejętności oraz fantastyczną interaktywność. Wytłuc wrogów, przejść dalej, zapętlić – stara, dobra szkoła projektowania gier. Może i trochę to wszystko bez sensu, ale komu to przeszkadzało? ■

SKTOPSECTION.PL WERSJA DEMO

C:\VARIA(CJE)

FRAGMENT ARTYKUŁU

Erpegi to zło!

Satanistyczna histeria w USA

DaeL

Myśląc o polowaniach na czarownice, mamy zapewne przed oczami obraz XVI- i XVII-wiecznej Europy, rozdartej między reformacją a kontrreformacją, targanej epidemiami oraz wojnami, opanowanej przez szerzący się zabobon. Ale podobne napięcia pojawiły się w okresie znacznie nam bliższym, a ofiarami paniki moralnej, tego współczesnego polowania na czarownice, padli nawet... twórcy Dungeons & Dragons.

Aby wyjaśnić, czym tak naprawdę było tzw. satanic panic, a więc trwająca od końca lat 70. do początku ostatniej dekady XX wieku histeria, która ogarnęła Amerykę, trzeba naszkicować obraz tej epoki. **W owym czasie Stany Zjednoczone trapiły liczne problemy.** Kryzys naftowy i wynikająca z niego inflacja podkopały amerykański sen. Wojna w Wietnamie doprowadziła do pojawienia się ruchów pacyfistycznych, a w ich konsekwencji do uformowania kontrkultury kontestującej tradycyjny system wartości, podważającej wiarę w dotychczasowe instytucje, a przede wszystkim poszukującej nowego oblicza duchowości. Jak grzyby po deszczu powstawały nowe ruchy religijne – najczęściej kompletnie niegroźne, choć czasami żerujące na naiwności dzieci kwiatów. Znalazły się w tym gronie również sekty śmiertelnie niebezpieczne, jak „Rodzina" Charlesa Mansona, odpowiedzialna za brutalne morderstwo ciężarnej Sharon Tate – żony Romana Polańskiego – oraz czwórki gości w rezydencji reżysera.

Jako że każda akcja rodzi reakcję, w latach 70. na sile zyskało też ewangeliczne chrześcijaństwo, odłam protestantyzmu najbardziej krytyczny wobec przemian społecznych. Charyzmatyczni kaznodzieje, m.in. Jerry Falwell, Pat Robertson i James Dobson, **nie tylko nawoływali do powrotu do konserwatywnych wartości, ale też głosili, iż świat wkroczył w „dni ostatnie"**, a szatan zyskuje poprzez swych wyznawców coraz większe wpływy. Lęki te podsycała także popkultura, pokazująca świat, w którym diabeł stanowi jak najbardziej realne zagrożenie. Filmy takie jak „Egzorcysta", „Omen" czy „Dziecko Rosemary" wzmagały niepokoje społeczne.

> W DOBIE KRYZYSU SPOŁECZEŃSTWO ZAWSZE SZUKA JAKIEGOŚ KOZŁA OFIARNEGO.

Michelle pamięta

Oczywiście tych kilka znakomitych horrorów to za mało, by wywołać panikę. Lecz w końcu na beczkę prochu padła odpowiednia iskra. Oto w 1976 roku kanadyjski psychiatra Lawrence Pazder podczas jednej z sesji terapeutycznych z Michelle Smith, pacjentką zmagającą się z depresją, usłyszał, iż kobieta ma poczucie, że powinna podzielić się ze swym lekarzem jakąś istotną informacją, ale nie potrafi sobie jej przypomnieć.

Niestety Pazder wierzył w pewną kontrowersyjną teorię, po raz pierwszy zaproponowaną przez Freuda, ale ostatecznie uznaną za nienaukową. Sądził mianowicie, że ludzie regularnie wypierają ze świadomości bolesne wspomnienia w ramach mechanizmu obronnego psychiki. Co więcej, Pazder był zwolennikiem poglądu, że kombinacja hipnozy i farmakologicznych środków uspokajających może pomóc je odzyskać. (Kilkanaście lat później badania wykazały, że tego typu terapia nie ujawnia ukrytych traum, lecz prowadzi do tworzenia – pod wpływem sugestii – fałszywych wspomnień. Najprawdopodobniej tak właśnie stało się w tym przypadku).

Książka, która rozpoczęła masową histerię.

Na przestrzeni 14 miesięcy hipnoterapii z odurzoną Michelle Smith **psychiatra „odkrył", że kobietę jako pięcioletnie dziecko zmuszano do udziału w satanistycznych obrzędach** organizowanych przez starożytną sektę religijną. Smith opisywała przerażające sceny, w których miała być świadkiem tortur i rytualnych morderstw, a nawet zobaczyć samego diabła. Jej rzekome wspomnienia trafiły na półki księgarń w 1980 roku. Książka „Michelle pamięta" z miejsca stała się bestsellerem i wywołała lawinę innych równie nieprawdopodobnych publikacji. A także lawinę donosów – zarówno anonimowych, jak i złożonych pod nazwiskiem. W ciągu dekady wszczęto 12 tys. śledztw dotyczących rytuałów satanistycznych. Amerykanie zaczęli wszędzie dostrzegać okultystów.

Przedszkole McMartin

Szczytowy etap histerii przypadł na rok 1983. To właśnie wtedy Judy Johnson, matka dwuletniego chłopca, **zgłosiła na policję podejrzenia, że w żłobku i przedszkolu McMartin dochodzi do rytuałów okultystycznych** i seksualnego wykorzystywania dzieci. Personel placówki został zatrzymany. Rozpoczął się jeden z najdłuższych i najdroższych procesów w historii Stanów Zjednoczonych, w którym ogromną rolę odegrał – jako policyjny konsultant – Lawrence Pazder. Media głównego nurtu niemal jednogłośnie stawały po stronie oskarżenia.

A jednak śladów satanistycznych rytuałów nie odkryto. Po siedmiu latach

Źródło: YouTube / Magnetic Memory Museum

Fragment filmu instruktażowego dla pracowników policji wskazującego, jak powiązać przypadki morderstw i zaginięć z kultem szatana.

Źródło: YouTube / CBC News

Pełniąca funkcję żłobka i przedszkola placówka McMartin.

TRAKTATY CHICKA

Jack Chick był przez dziesięciolecia prawdziwą lokomotywą protestanckiego fundamentalizmu. W ciągu 50 lat pracy twórczej ten pochodzący z Kalifornii baptysta narysował ponad 250 komiksów, które zostały przetłumaczone na 100 różnych języków i wydane w 800 milionach egzemplarzy. Chick uważał, że świętowanie Halloween, słuchanie muzyki rockowej (w tym nawet rocka chrześcijańskiego), zabawa papierowymi erpegami oraz grami wideo, a także czytanie literatury fantasy to tak naprawdę okultystyczne rytuały inicjacyjne. W swoich komiksach promował tezę, iż każdego roku w USA sataniści mordują 40 tys. osób (!), a wyznawców diabła chronią będący z nimi w sojuszu... katolicy. Jeden z najpopularniejszych komiksów Jacka Chicka, „Dark Dungeons", doczekał się nawet niskobudżetowej adaptacji filmowej. Według tak komiksu, jak i jego ekranizacji prowadzący gry fabularne to w większości przypadków autentyczni czarownicy.

Źródło: chick.com

wyszła na jaw prawda nie mniej szokująca od zarzutów. Nie dotyczyła ona wszakże działalności żłobka, lecz metod wykorzystywanych przez śledczych, którzy wywierali na świadków presję. **Rodzicom sugerowano, że zaprzeczanie przyjętym przez policję hipotezom może świadczyć o ich zaangażowaniu w kult szatana.** Dzieciom suflowano odpowiedzi. A jakby tego było mało, wraz z upływem czasu stało się oczywiste, że Judy Johnson, autorka tego donosu, cierpiała na schizofrenię paranoidalną. Oskarżonych uniewinniono. Tyle że ta historia nie doczekała się szczęśliwego zakończenia. Pracownicy McMartin spędzili wiele lat w areszcie, ich małżeństwa się rozpadły, a budynek instytucji został zniszczony.

Podobnych przypadków, najczęściej dotyczących placówek dla dzieci w wieku szkolnym i przedszkolnym, były dziesiątki. Niektóre – jak sprawa Paula Ingrama – zakończyły się skazaniem, a rewizje wyroku miały miejsce po ponad dekadzie. Wszystkiemu przyklaskiwała telewizja, ponieważ satanic panic służyło jej jako narzędzie do ściągania ludzi przed ekrany. Dwugodzinny talk-show Geraldo Rivery, w którym popularny prezenter wraz z Lawrencem Pazderem odsłaniał tajemnice sekt okultystycznych, śledziło 20 mln widzów. Oglądalności pozazdrościła mu Oprah Winfrey, dlatego również poświęciła kwestii satanizmu

SKLEP.CDACTION.PL WERSJA DEMO

FRAGMENT ARTYKUŁU

NIEŁATWY LOS WYBRAŃCA

Historia uniwersum „Matriksa"

Maciej Bachorski

Wychowani w latach 90. miłośnicy popkultury w nowe tysiąclecie wkraczali przyodziani w czarne płaszcze, z ciemnymi okularami na nosach i karabinami maszynowymi w dłoniach. Na przełomie XX i XXI wieku starcie Neo z Agentami dyktowało światowe trendy, nie tylko przemysłowi rozrywkowemu.

Początkowo jednak mało kto stawiał na taki rozwój wypadków. W 1999 roku uwagę zainteresowanych popkulturą zaprzątał długo wyczekiwany powrót „Gwiezdnych wojen" na wielkie ekrany, a enigmatyczny spot, jaki przypadł produkcji rodzeństwa Wachowskich podczas Super Bowla, wzbudzał zainteresowanie, ale też konsternację. Taka strategia marketingowa miała niemniej wkrótce okazać się strzałem w dziesiątkę. Pytanie „Czym jest Matrix?" rezonowało coraz bardziej w głowach widzów, a gdy zwiastuny uświadomiły ich o skali nadchodzącego widowiska, stało się jasne, że zbliżało się coś wielkiego.

Remont popkultury

Ścieżka zawodowa początkowo wcale nie prowadziła Lany i Lily (a wówczas Larry'ego i Andy'ego) Wachowskich, zafascynowanych w szkolnych latach sesjami Dungeons & Dragons, na popkulturowe tory. **Po porzuceniu nauki w college'u rodzeństwo zajęło się prowadzeniem firmy remontowej w Chicago.** Ze światem rozrywki zetknęło się dopiero w pierwszej połowie lat 90. Angaż do napisania kilku scenariuszy komiksowych do serii „Ectokid", „Hellraiser" i „Nightbreed" Clive'a Barkera, jaki siostry wówczas otrzymały, miał zaprocentować doświadczeniem niezbędnym, by zapukać do bram przemysłu filmowego.

Wachowskie weszły doń z hukiem i bez zbędnej pokory. Już **debiutancki pomysł przekuty ostatecznie na filmowych „Zabójców" z Sylvestrem Stallone'em i Antonio Banderasem zapewnił rodzeństwu kontrakt z wytwórnią Warner Bros.** – i to nie na jeden, a aż trzy filmy. O ile ów fakt stanowi niewątpliwy sukces, o tyle późniejsze poprawki wprowadzone do scenariusza „Zabójców" przez innych twórców wywołały u Wachowskich znacznie mniejszy entuzjazm. Przy projekcie numer dwa, zatytułowanym „Brudne pieniądze", postanowiły więc wziąć sprawy w swoje ręce od początku do końca i zajęły się również jego reżyserią. Jak się ostatecznie okazało, z rezultatem na tyle dobrym, że można było wykorzystać film jako kartę przetargową podczas pierwszych rozmów na temat przyszłości „Matriksa".

By przekonać Warner Bros. do wyłożenia przeszło 60 mln dolarów na niełatwą w realizacji koncepcję, Wachowskie zatrudniły komiksowych grafików, Geofa Darrowa i Steve'a Skrocego. Pomogli im oni sporządzić liczący 600 stron, rozrysowany kadr po kadrze szkic filmu. Dopiero wtedy wytwórnia zdecydowała się dać projektowi zielone światło.

Neo i Agent Smith całkiem dosłownie skakali sobie do oczu.

„Matrix", © 1999 Warner Bros. Entertainment

Filozofia walki

O tym, że „Matrix" zapowiada się na coś innego niż większość dotychczasowych blockbusterów, świadczyły już niekonwencjonalne wymagania stawiane skompletowanej w pocie czoła obsadzie (patrz: ramka „Inne wersje"). Musiała nie tylko całkowicie zrozumieć zawiłości fabuły filmu, ale też zapoznać się z „Symulakrami i symulacją" francuskiego filozofa Jeana Baudrillarda. Co więcej, przed rozpoczęciem zdjęć Wachowskie **zaplanowały serię wyczerpujących fizycznie treningów pod czujnym okiem legendarnego chińskiego reżysera i choreografa, Yuena Woo-pinga**.

Trwające 118 dni nagrywki nie należały zatem do najłatwiejszych – dość powiedzieć, że kontuzje na planie odnieśli Hugo Weaving i Carrie-Anne Moss. Wyzwaniem okazała się też niezbędna do stworzenia nowatorskich efektów specjalnych skomplikowana technologia (**do rejestracji bullet time'u wykorzystywano półokrąg ze 120 uruchamianych po sobie w ułamkach sekund aparatów fotograficznych**), która wydłużała proces postprodukcji. Ukończenie słynnej sceny na dachu wieżowca, gdy Neo w niemożliwy sposób unika kul, zajęło niemal dwa lata i kosztowało niebagatelne 750 tys. dolarów.

SMAKOWITY KOD

Składający się na kod źródłowy Matriksa zielony ciąg znaków przez lata stał się jednym z najbardziej charakterystycznych elementów produkcji. Jego pochodzenie nie jest wcale przypadkowe. Jak przyznał Simon Whiteley, twórca otwierających pierwszy film sekwencji, całość to tak naprawdę... zeskanowana japońska książka kucharska jego żony, z pomieszanymi i odwróconymi symbolami katakany. Cóż, udało mu się upichcić prawdziwe arcydzieło.

„Animatrix" udanie poszerzał filmowe uniwersum Wachowskich.

„Animatrix", © 2003 Warner Bros. Entertainment

Gdy na ekranie pojawia się ta dwójka, wiadomo że zbliża się rozróba.

„Matrix", © 1999 Warner Bros. Entertainment

INNE WERSJE

Proces kompletowania obsady pierwszego „Matriksa" był niezwykle czasochłonny, a role główne odrzuciło po kolei całe grono hollywoodzkich gwiazd. Morfeuszem początkowo miał zostać Val Kilmer, podczas gdy do roli Neo przymierzano między innymi Willa Smitha (ten uznał, że „Bardzo dziki Zachód" rokuje dużo lepiej...), Nicolasa Cage'a czy koleżankę Keanu Reevesa z planu filmu „Speed: Niebezpieczna prędkość" – Sandrę Bullock.

Jeżeli wzbudziło to u włodarzy Warner Bros. jakiekolwiek wątpliwości co do powodzenia całego przedsięwzięcia, zostały one definitywnie rozwiane podczas pokazów testowych. Jednoznacznie pozytywne opinie utwierdziły studio w przekonaniu, że nawet przy majaczącej na horyzoncie premierze „Mrocznego widma" film Wachowskich poradzi sobie dobrze. Nie mylili się.

To nie łyżka się wygina, tylko ty!

Już pięć dni pobytu „Matriksa" w kinach przełożyło się na 37,4 mln dolarów przychodu, a ostatecznie **film zarobił niemal 464 mln**. Wypchane portfele twórców oraz zachwyty nad wyznaczającym nowe standardy CGI, choreografią walk czy ikonicznymi występami aktorów znaczyły wiele, ale, jak miało się okazać, wcale nie były najważniejszymi dowodami sukcesu. Prawdziwą wartość dzieła Wachowskich wyznaczało wszystko to, co działo się wokół niego.

PRAWDZIWĄ WARTOŚCIĄ „MATRIKSA" BYŁO TO, CO DZIAŁO SIĘ WOKÓŁ NIEGO.

W drugiej połowie lat 90. technologia wzbudzała sporo obaw, a społeczeństwo z niepokojem spoglądało w przyszłość. Coraz częściej mówiło się o nowym zagrożeniu dla młodych pokoleń, jakim miało być uzależnienie od internetu, a komputer Deep Blue ograł Garriego Kasparowa, znacznie przybliżając wizję maszyn prześcigających człowieka. Nad światem zaś niczym miecz Damoklesowy wisiała kwestia bomby milenijnej (patrz ramka:

SKLEP.CDAKCJA.PL WERSJA DEMO

Spodobało Ci się i chcesz więcej?

TYLKO 15 zł

Kup pełne wydanie RETRO #7 (116 stron) w wersji papierowej lub cyfrowej!

Edycję drukowaną znajdziesz też w wybranych punktach sprzedaży prasy oraz na Allegro.

zamów tutaj

Mamy więcej RETRO!

W naszym sklepie znajdziesz też wszystkie wcześniejsze wydania magazynu dla fanów klasycznych gier!

zamów tutaj